MANUAL DEL USUARIO

MANUAL
AGX-PT

LICENCIA DEL SOFTWARE EN LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS

Las Cláusulas que se describen en este Manual hacen parte integral del contrato de compraventa de los EQUIPOS AGX Products respecto de la licencia de uso de EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS : **ADVERTENCIA PREVIA** : EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS está protegido por leyes y por tratados internacionales en materia de derechos de autor, así como por otras leyes y tratados sobre propiedad intelectual. EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS se concede en licencia y no se vende.**CLAUSULA UNO** : **DERECHOS DEL OTORGAMIENTO DEL USO DE LICENCIA DEL EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS.** EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS Puede utilizarse, tener acceso, mostrar, ejecutar en un único equipo entregado en conjunto con el software No podrá compartir ni usar simultáneamente una licencia para EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS en diferentes equipos. **CLAUSULA DOS : EQUIPOS Y RESERVA DE DERECHOS.** AGX PRODUCTS se reserva todos los derechos que no se conceden expresamente. Se reserva el derecho al acceso a servicios mediante EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS. **CLAUSULA TRES : RESTRICCIONES** : 1- Debe mantener las notificaciones de derechos de autor en todas las copias de EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS. 2- Debe mantener las limitaciones en materia de ingeniería inversa, descompilación y desensamblaje. No podrá utilizar técnicas de ingeniería inversa, descompilar ni desensamblar EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS, excepto y únicamente en la medida en que dicha actividad esté permitida por la legislación aplicable, no obstante la presente limitación. 3- No podrá alquilar, arrendar ni prestar EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS. 4- Todos los derechos que se conceden en el presente contrato no podrán transferirse. **CLAUSULA CUATRO : SERVICIOS DE SOPORTE TECNICO**. AGX PRODUCTS podrá prestar servicios de soporte técnico para EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS a su entera discreción. El uso del Soporte técnico, si lo hay, se rige por las disposiciones y programas de EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS. Todo código de software complementario que le sea proporcionado como parte de los servicios del Soporte técnico será considerado parte de EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS y estará sujeto a los términos y condiciones de este contrato. **CLAUSULA CINCO : REEMPLAZO, MODIFICACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE**. AGX PRODUCTS se reserva el derecho a reemplazar, modificar o actualizar EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS en cualquier momento, a ofrecerle un reemplazo o una versión modificada del SOFTWARE o dicha actualización y a cobrar por dicho reemplazo, modificación o actualización. Todo dicho reemplazo, código de software modificado o actualización dEL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS se considerará parte del SOFTWARE y sujeto a los términos de este contrato. **CLAUSULA SEIS : LIMITES DE ALMACENAMIENTO**. La cantidad de espacio de almacenamiento por usuario es limitada. **CLAUSULA SIETE : PERDIDA DE INFORMACION.** Sin perjuicio de cualquier otro derecho, AGX PRODUCTS no es responsable por la eliminación o la ausencia de proceso o datos contenidos en el equipo. **CLAUSULA OCHO : DERECHOS DE AUTOR**. Se hace extensiva la titularidad y derechos de autor con respecto a EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS incluyendo pero sin limitarse a, imágenes, fotografías, animaciones, vídeo, audio, música, texto y "applets" o subprogramas incorporados al SOFTWARE. Los materiales impresos que lo acompañan y toda copia de EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS, son propiedad de AGX PRODUCTS o de sus proveedores. La titularidad y los derechos de propiedad intelectual correspondientes a los contenidos a los que se puede tener acceso mediante la utilización EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS son propiedad del respectivo propietario de los contenidos y puede estar protegido por las leyes y tratados sobre derechos de autor y propiedad intelectual aplicables. Este contrato no le concede ningún derecho a utilizar dichos contenidos. Si EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS contiene documentación que se proporciona sólo en forma electrónica, puede imprimir una copia de dicha documentación electrónica. No podrá copiar los materiales impresos que acompañan al SOFTWARE. **CLAUSULA NUEVE : RESTRICCIONES EN MATERIA DE EXPORTACIÓN.** El LICENCIATARIO se compromete a no exportar ni reexportar EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS, ninguna parte del mismo ni ningún proceso o servicio que sea el producto directo del SOFTWARE a ningún país ni persona física o jurídica sujeta a las restricciones de exportación de los Estados Unidos de América. **CLAUSULA DIEZ : DENEGACIÓN DE GARANTÍAS.** EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS y sus proveedores proporcionan el software y por la presente renuncian a dar ninguna otra garantía o condición, ya sea expresa, implícita o prevista por ley, incluidas pero sin limitarse a, (en su caso) garantías o condiciones implícitas de comerciabilidad, idoneidad para un determinado fin o ausencia de virus informáticos, ausencia de negligencia o ausencia de esfuerzo razonable. además no existe garantía ni condición de titularidad, de posesión y disfrute plenos o de ausencia de infracción. el licenciatario asume todo riesgo que surja de la utilización o del rendimiento del software. **CLAUSULA ONCE: EXCLUSIÓN DE TODOS LOS DAÑOS**. En la medida permitida por la ley aplicable, en ningún caso EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS o sus proveedores serán responsables por ningún daño, consecuencial, incidental, directo, indirecto especial o sancionador u otro daño cualquiera que sea (incluyendo sin limitación, daños personales o a la propiedad, daños por pérdida de beneficios, interrupción de negocios, pérdida de información comercial, por pérdida de privacidad, por incumplimiento de obligaciones, ya sea de buena fe o con diligencia razonable, por negligencia o por cualquier otra pérdida pecuniaria o de otro tipo) que pudiere surgir del uso o imposibilidad de uso del software, ya sea basada en contrato, por agravio, negligencia, responsabilidad estricta o de otra forma, aun en el caso de que se hubiera informado a AGX Products o a cualquier proveedor de la posibilidad de dichos daños. Esta exclusión de daños será efectiva incluso aunque algún recurso tenga errores en su fin esencial. **CLAUSULA DOCE: LIMITACIÓN Y LIBERACIÓN DE RESPONSABILIDAD**. EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS se le proporcionó como está y AGX PRODUCTS renuncia a toda garantía y responsabilidad por EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS . En la medida permitida por la ley, POR LA `PRESENTE LIBERA A AGX PRODUCTS Y SUS PROVEEDORES de cualquiera y todas las responsabilidades que surjan o se relacionen con todas las reclamaciones concernientes al software o su uso. Si no desea aceptar el SOFTWARE bajo los términos de este contrato, no instale ni use el SOFTWARE o equipo con el software pe-instalado. **CLAUSULA TRECE: LEGISLACION QUE RIGE**. Si ha adquirido usted EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS en Colombia, las leyes de Colombia, serán de aplicación al presente contrato. Si ha adquirido este SOFTWARE fuera de Colombia, la legislación local podrá ser aplicable. **CLAUSULA CATORCE: NOTA RELACIONADA CON LA COMPATIBILIDAD** EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS puede ofrecer compatibilidad para otros programas escritos. **CLAUSULA QUINCE: CONSULTAS**. Si tuviera alguna duda o si por cualquier motivo deseara ponerse en contacto EL SOFTWARE DE LOS EQUIPOS AGX PRODUCTS Y SUS PROVEEDORES, escriba support@agxproducts.com.

Desarrollo del examen psicomotriz

El examen psicomotriz consta de 5 pruebas Psicológicas, que comprenden dos Fases:

1. **Fase de Ensayo**: Esta fase permite familiarizar al evaluado con la prueba, en donde sus resultados no forman parte del resultado final de la misma.

2. **Fase de Evaluación:** Esta fase comprende la prueba auditiva en sí.

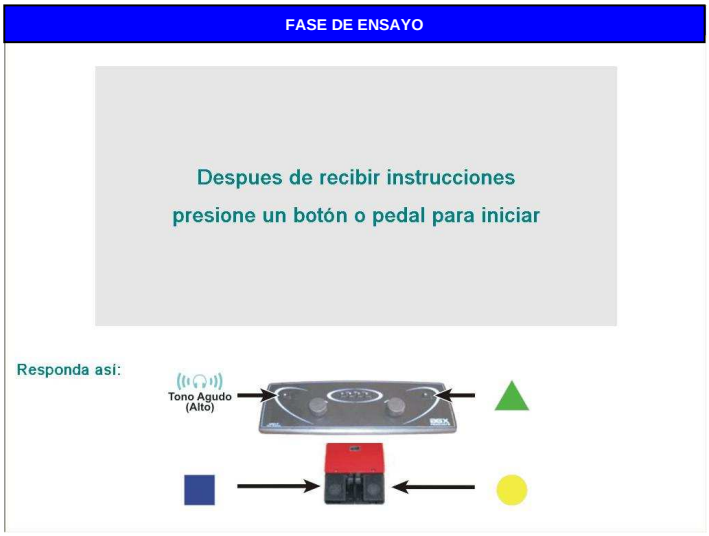
Las pruebas psicológicas son:

1 Atención concentrada y resistencia a la monotonía.

En esta prueba el evaluado debe oprimir:

- El botón derecho cuando en la pantalla aparezca un triangulo verde.
- El pedal derecho cuando en la pantalla aparezca un círculo amarillo.
- El pedal izquierdo cuando en la pantalla aparezca un cuadrado azul.
- El botón izquierdo cuando escuche un tono agudo (pito).

Los botones y pedales a oprimir, según el estímulo visual y auditivo son:



En esta prueba los estímulos aparecerán siguiendo una secuencia monótona y repetitiva

2 Reacciones Múltiples.

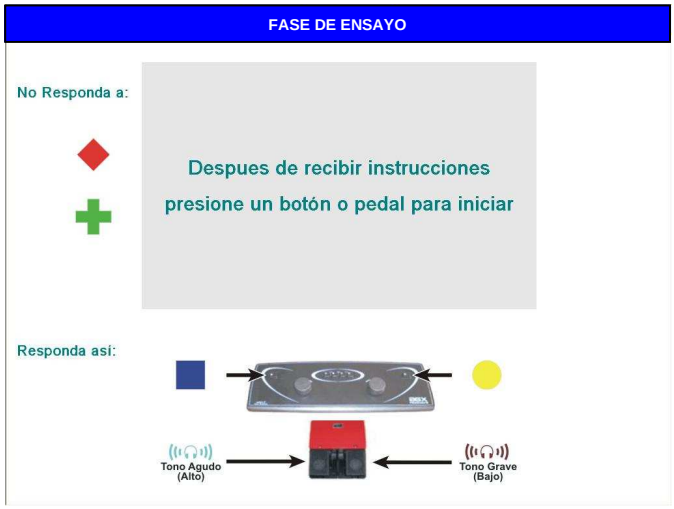
En esta prueba el evaluado debe oprimir:

- El botón derecho cuando en la pantalla aparezca un círculo amarillo.
- El pedal derecho cuando escuche un tono grave (pito).
- El pedal izquierdo cuando escuche un tono agudo (pito más chillón).
- El botón izquierdo cuando en la pantalla aparezca un cuadrado azul.

Existen dos estímulos de inhibición, ante los cuales el evaluado no debe contestar, esto es, no oprimir ningún botón o pedal, estos estímulos son:

- Un rombo rojo
- Una cruz verde

Los botones y pedales a oprimir, según el estímulo visual y auditivo son:



En esta prueba los estímulos aparecerán siguiendo una secuencia aleatoria

3 Reacción al Frenado.

En esta prueba el evaluado debe oprimir:

- El pedal derecho cuando en la pantalla aparezca un círculo verde (Acelerar)
- El pedal izquierdo cuando en la pantalla aparezca un círculo rojo (frenar)

La prueba consiste en mantener pisado el acelerador (pedal derecho). Al momento de aparecer el círculo rojo, frenar (pedal izquierdo) y volver a acelerar inmediatamente.

Los botones y pedales a oprimir, según el estímulo visual y auditivo son:

4 Coordinación Bimanual.

En esta prueba el evaluado debe mantener las bolitas rojas dentro del camino gris, tratando de no tocar ninguna de las paredes del camino, ni de salirse del mismo.

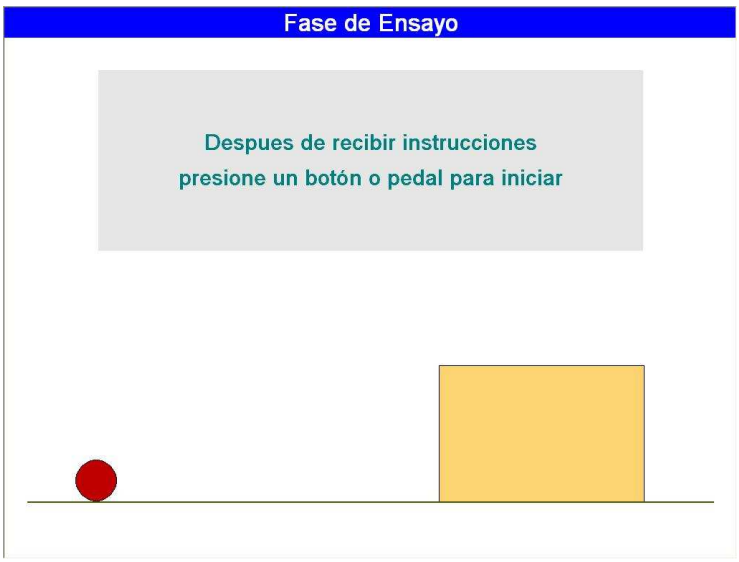
Los controles con los que realiza la prueba (mantiene las bolas rojas dentro del camino) son los indicados en la siguiente figura:

Uno para la mano izquierda y el otro para la mano derecha.

5 Percepción de la Velocidad.

La última prueba consiste en que la bolita roja avanzará hacia la caja amarilla a una velocidad constante y se esconderá detrás de ella. El evaluado debe oprimir cualquiera de los dos botones, derecho o izquierdo, del teclado de control, cuando considere que la bolita roja aparecerá del otro lado de la caja. La bolita nunca aparecerá del otro lado de la caja, lo importante es oprimir el botón cuando se crea que debe aparecer saliendo de la caja.

En la pantalla la prueba aparece como en la siguiente figura:



Los botones a oprimir son los que aparecen en la figura:

Al terminar la prueba, haga clic en el botón de cargar, el cual procesa la información y despliega la información relacionada con las pruebas realizadas de coordinación psicomotriz.